

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema pembahasan (Effendi, 2009:129). Sutirjo dan Sri Isturi Mamik (2004: 6) menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, sikap, keterampilan, nilai atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Dari pernyataan tersebut dapat ditegaskan bahwa pembelajaran tematik dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama untuk mengatasi padatnya materi kurikulum. Pembelajaran tematik menekankan keterlibatan siswa menemukan pengetahuan secara langsung baik individu maupun kelompok di lingkungan sekitarnya sehingga pembelajaran tematik menjadi bersifat kontekstual atau nyata.

Dalam melaksanakan dan menerapkan pembelajaran tematik, ada 3 prinsip dasar yang perlu diketahui yaitu 1) bersifat terintegrasi dengan lingkungan, 2) pembelajaran dirancang agar siswa menemukan tema, dan 3) efisiensi (Effendi, 2009). Berikut adalah uraian ketiga prinsip tersebut agar lebih jelas pemaparannya :

a. Bersifat kontekstual atau terintegrasi dengan lingkungan

Pembelajaran yang dilakukan harus dikaitkan dengan kondisi lingkungan di sekitar siswa. Contohnya seperti pada tema

keragaman di negeriku, siswa diminta untuk menemukan keunikan rumah adat yang ada di daerah tempat tinggal masing-masing, jadi siswa menemukan masalah dan memecahkan masalah yang dihadapi tidak jauh dari kehidupan sehari-hari siswa, maka dari itu maksud dari bersifat kontekstual adalah pembahasan atau materi yang dibahas harus dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa dan memberikan pengalaman langsung kepada siswa agar pembelajaran menjadi bermakna.

b. Pembelajaran dirancang untuk menemukan tema

Pembelajaran yang dirancang harus bertujuan untuk menemukan tema pembelajaran yang nyata dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran siswa didorong untuk mampu menemukan kegiatan atau masalah yang sesuai dengan tema yang benar-benar sesuai kondisi siswa dan dialami siswa setiap harinya.

c. Efisien

Pembelajaran tematik memiliki nilai efisiensi antara dalam segi waktu karena 3 pelajaran yang diintegrasikan menjadi satu dalam 1 pembelajaran, beban materi, metode, penggunaan media dan sumber belajar yang otentik dan sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat mencapai kompetensi.

d. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik

Pelaksanaan pembelajaran tematik memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan (Effendi, 2009). Kelebihannya yaitu :

- 1) Menyenangkan karena prinsip belajar sambil bermain yang memberikan pengalaman langsung bagi siswa
- 2) Pengalaman dan kegiatan belajar sesuai kebutuhan dan kondisi yang dialami siswa
- 3) Hasil belajar akan bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna.
- 4) Menumbuhkan penguatan pendidikan karakter kepada siswa seperti religius, nasionalis, integritas, mandiri dan gotong royong.

Pembelajaran tematik juga memiliki beberapa kekurangan seperti yang dipaparkan di atas (Effendi, 2009). Kekurangannya yaitu:

- 1) Guru dituntut memiliki keterampilan dan kreativitas yang tinggi guna mengembangkan materi yang ada dan perancangan media yang efektif digunakan dalam pembelajaran.
- 2) Tidak setiap guru mampu mengintegrasikan kurikulum dengan konsep yang ada dalam mata pelajaran dengan tepat dan perlu adanya pelatihan secara intensif tentang pembelajaran tematik.

2. Media

Media memegang peranan penting dalam interaksi dan komunikasi pembelajaran salah satu unsur dalam proses komunikasi yang sangat menonjol peranannya bagi pembelajaran adalah media (Yamin, 2008:103)

a. Pengertian media

Media adalah kata jamak dari medium berasal dari kata latin memiliki arti perantara (*between*). Secara definisi media adalah suatu

alat yang dapat menyalurkan informasi dari sumber ke penerima informasi (Yamin, 2008:107). Dalam pengertian tersebut media dapat dimisalkan sebagai pengantar pesan ke penerima pesan.

Menurut NEA media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca (Sadiman, 2010:7)

Kemudian Martin berpendapat bahwa media adalah semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan siswa. Media bisa berupa perangkat keras seperti computer, televise, proyektor, dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras tersebut (Wena, 2011:9)

Dari batasan-batasan yang disebutkan sebelumnya, terdapat persamaan mengenai media yaitu media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media bisa berupa perangkat keras seperti komputer, televisi, dan perangkat lunak seperti *software* dalam komputer.

b. Taksonomi media

Menurut Bretz dalam (Yamin, 2008:27) mengemukakan bahwa klasifikasi media digolongkan menjadi 3 kelompok yaitu:

1) Media *Audio*

Media *audio* berfungsi untuk menyalurkan pesan *audio* dari sumber pesan ke penerima pesan. Media *audio* berkaitan erat dengan indra pendengaran. Contoh media yang dapat dikelompokkan dalam media *audio* diantaranya radio, *tape recorder*, telepon, laboratorium bahasa dan lain sebagainya.

2) Media *Visual*

Media *visual* yaitu media yang mengandalkan indra penglihatan. Media *visual* dibedakan menjadi 2 yaitu

- a) Media *visual* diam, contohnya foto, ilustrasi, flash card, gambar, pfilm bingkai, film rangkai, OHP, grafik, bagan, diagram, poster, peta dan lain sebagainya.
- b) Media *visual* gerak diantaranya film TV, film bersuara, gambar bersuara dan lain sebagainya.

3) Media *Audio Visual*

Media *audio visual* merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Ditinjau dari karakteristiknya media audio visual dibedakan menjadi 2 yaitu

- a) Media audio visual diam diantaranya TV, film rangkai bersuara, halaman bersuara, buku bersuara dan lain sebagainya.
- b) Media audio visual gerak diantaranya film TV, film bersuara, gambar bersuara dan lain sebagainya.

3. *Adobe Flash*

Flash pertama kali diperkenalkan oleh *Macromedia* pada tahun 1997 dan telah memiliki standar interaktif dan animasi berkualitas tinggi pada Web. Mulai versi keduanya, *flash* dilengkapi dengan fitur untuk mengeksport animasi ke dalam format video menurut (Suratno, 2012:59). *Flash* adalah salah satu program pembuatan animasi yang sangat handal. Kehandalan *flash* dibandingkan dengan program yang lain adalah hal ukuran file dari hasil animasinya yang kecil menurut (Iswahyudi, 2013:63)

Flash juga memiliki salah satu alternatif dalam pembuatan animasi bergerak yang kita kenal dengan istilah kartun. Dengan program ini kita bisa berkreasi sesuai dengan selera serta imajinasi, salah satu hal lagi yang menjadi kehandalan program ini adalah kemungkinan penambahan sebuah program data base, walau sebenarnya ini tidak terlalu penting didalam pembuatan presentasi (Fajarwati, 2016:44). *Adobe Flash CS 3* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif karena didalamnya terdapat teks, gambar, suara, dan animasi. Seluruh siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan program *Adobe Flash CS 3* memungkinkan siswa belajar mandiri dalam memahami suatu konsep. Dengan begitu, diharapkan standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat tercapai (Fathiyati, 2012:212)

Adobe Flash CS 3 merupakan sebuah program yang digunakan untuk membuat animasi multimedia yang interaktif dan website yang dinamis. Dengan *flash* kita bisa langsung membuat grafis vektor, bitmaps, video dan sound, serta membuat symbol, sebagai suatu objek atau isi media yang

dapat dipakai berulang (Dedi, 2015:7). Program ini banyak digunakan oleh para animator untuk menghasilkan animasi professional. Diantara program-program animasi, program flash ini adalah salah satu program yang paling umum dalam pembuatan halaman web animasi, *game*, *company profile*, presentasi, movie dan tampilan animasi lainnya (Rofik, 2012:21).

Menurut Rasyidi (2014:20) adapun beberapa kegunaan secara umum adobe flash dalam media pembelajaran yaitu

- a) bisa menampilkan navigasi yang lebih menarik; b) mendukung fungsi audio atau visual bahkan keduanya; c) memberikan fitur simulasi pada media; d) memberikan tampilan layout yang lebih menarik dan bisa disesuaikan dengan tema.

Menurut suratno (2015:59-60) flash memiliki banyak keunggulan dibandingkan dengan program lain yang sejenis, antara lain:

- a) dapat membuat tombol interaktif dengan tombol movie atau objek yang lain; b) dapat membuat transparansi warna dalam movie; c) dapat membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk yang lain; d) dapat membuat gerakan animasi yang mengikuti alur yang ditetapkan; e) dapat dikonversi dan dipublikasikan ke dalam beberapa tipe, diantaranya .awf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mo; f) dapat mengolah dan membuat animasi dari objek Bitmap; g) flash program animasi berbasis vector memiliki fleksibilitas dalam pembuatan objek-objek vektor.

Kesimpulan yang dapat diambil menurut peneliti adobe flash adalah software yang digunakan untuk membuat suatu media audiovisual dan juga memiliki kemampuan menggambar animasi yang dapat menumbuhkan daya imajinasi, serta mudah dipelajari. Kegunaan program ini yaitu dapat membuat gambar animasi, navigasi yang digunakan lebih menarik, penggabungan audio dan visual, tampilan layout lebih menarik, dapat membuat transparansi warna dan dapat dikonversi dan dipublikasikan kedalam beberapa tipe seperti .awf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov.

4. Media Touch and Play 3D Images Menggunakan Adobe Flash

Media touch and play 3D images adalah suatu program yang akan membantu proses pembelajaran tematik pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 yang akan dilakukan oleh guru. Media ini dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang jelas tentang materi yang ada pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 yang terdiri atas materi keragaman rumah adat di Indonesia, faktor penyebab punahnya rumah adat, bagaimana cara melestarikan rumah adat serta mencari pengetahuan baru yang terkandung dalam video. Media ini di desain supaya siswa dapat memahami materi dengan cara belajar secara mandiri. *Media touch and play 3D images* adalah pengembangan media interaktif, dimana nantinya gambar yang muncul pada aplikasi tersebut siswa dapat melihat secara langsung replika dari beragam rumah adat di Indonesia.

Kesimpulan yang dapat diambil menurut peneliti *media touch and play 3D images* adalah suatu media pembelajaran audiovisual menggunakan *adobe flash* yang dapat membantu siswa kelas IV sekolah dasar dalam mempelajari materi keragaman rumah adat di Indonesia,

faktor penyebab punahnya rumah adat, bagaimana cara melestarikan rumah adat serta mencari pengetahuan baru yang terkandung dalam video. Media ini dioperasikan secara mandiri dengan cara memilih tombol yang sudah tersedia pada media tersebut untuk mempelajari isi dari materi yang ada. Kelebihan media *touch and play 3D images* yaitu siswa dapat mengoperasikan sendiri media *touch and play 3D images* sehingga media digunakan sebagai sarana bermain dan belajar.

5. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran disesuaikan dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Berikut merupakan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada pembelajaran tematik kelas IV SD.

Tabel 2.1 Standar Isi dan Kompetensi Kelas IV SD

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.	PPKn 3.4Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. 4.4Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.	IPS 3.2Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. 4.2Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, serta hubungannya dnegan karakteristik ruang. Bahasa Indonesia 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks. 4.7Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi kedalam tulisan dengan bahasa sendiri.

(sumber: Permendikbud, 2013:70-84)

Pengembangan media pembelajaran *touch and play 3D images* ini berdasarkan pada Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Tema yang diambil yaitu Keanekaragam di Negeriku. Indikator dan tujuan pembelajaran

dikembangkan sendiri sesuai dengan kompetensi dasar yang sudah ditentukan. Materinya mencakup keragaman rumah adat di Indonesia, faktor penyebab punahnya rumah adat, bagaimana cara melestarikan rumah adat serta mencari pengetahuan baru yang terdapat dalam video yang tersedia.

6. Karakteristik Siswa

Usia dini merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan tumbuh kembang seseorang selanjutnya. Masa kanak-kanak merupakan gambaran manusia sebagai manusia, perilaku yang berkelainan pada saat dewasa dapat terdeteksi pada masa kanak-kanak (Yusuf, 2011:47). Menurut (Trianto, 2010:14) dalam aspek tumbuh kembang anak memiliki 5 proses pengembangan, yaitu:

- a. Psikomotorik, yaitu mencakup kekuatan motorik, kemandirian, kesehatan fisik, kemampuan merawat diri dan rasa kompetensi.
- b. Kognitif-Intelektual, yaitu mencakup dengan penalaran, kreatifitas, pengetahuan dasar umum, perkembangan bahasa dan pengenalan lingkungan hidup.
- c. Emosi, yaitu mencakup ketekunan, pengendalian diri dan antusiasme terhadap sesuatu.
- d. Sosial, yaitu mencakup disiplin, ketertiban, kerjasama dan latihan aturan main sosial.
- e. Moral, yaitu mencakup pada perilaku baik atau buruk.

Menurut Yusuf (2011:59-66), fase atau usia sekolah dasar (7-12 tahun) ditandai dengan aktivitas motorik. Baik motorik halus maupun motorik kasar. Pada usia ini juga anak dapat merasakan atau beraksi terhadap

rangsangan intelektual seperti menulis, membaca dan berhitung. Tidak hanya perkembangan intelektual saja tetapi juga perkembangan bahasa anak juga berkembang pesat khususnya kemampuan mengenal dan menguasai berbagai kata. Perkembangan emosi anak pada usia sekolah dasar terlihat dari kemampuan anak tersebut dalam mengontrol emosi melalui peniruan atau latihan, sedangkan untuk perkembangan sosial anak mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri terhadap suatu kelompok.

Karakteristik anak usia 8-10 tahun secara spesifik menurut (Trianto, 2010:18-19) antarlain:

- a. Ciri khas secara fisik atau jasmani: 1) ingin menguasai keterampilan dasar, 2) aktif mengembangkan kordinasi otot besar dan kecil, 3) mengikuti kata hati, 4) kekuatan bertambah besar, 5) senang olahraga dalam tim dan kegiatan atletik lainnya.
- b. Ciri khas secara mental atau kognitif: 1) mengenal rasa malu dalam kondisi tertentu, 2) selalu ingin belajar hal baru, 3) pemahaman konsep berkembang berdasarkan lingkungan sekitar, 4) mudah mengingat, 5) rasa ingin tahu yang tinggi, 6) keterampilan menulis dan berbahasa terus berkembang, 7) mengetahui konsep benar dan salah, 8) dapat memahami lebih dari seluruh gambar yang ada, 9) kemampuan memahami orang lain mulai berkembang, 10) sangat kreatif dan sennag menemukan hal baru.
- c. Ciri khas secara sosial atau emosional: 1) lebih mengutamakan teman sebaya atau kelompok, 2) lebih peka dalam memilih teman, 3) pengaruh dari kelompok atau teman sangat kuat, 4) peka untuk

bermain jujur, 5) umumnya mudah bergaul dan percaya diri, 6) dapat berpartisipasi dalam kegiatan yang terpisah dari keluarga, 7) memperhatikan perilaku dan perbuatan orang dewasa, 8) selera humor berkembang, 9) mengetahui peristiwa yang terjadi di sekitar, 10) mengalami rangkaian emosi seperti takut, marah, merasa bersalah dan sebagainya.

Kesimpulan yang dapat ditarik dari penjelasan diatas, menurut peneliti karakteristik siswa merupakan sifat atau kepribadian atau perilaku anak yang dibawa sejak lahir hingga dewasa yang dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak. Secara umum karakteristik yang dimiliki anak yaitu egosentris, rasa ingin tahu yang kuat, aktif dan energik, spontan, berjiwa petualang, belum bisa berfikir secara abstrak dan senang berimajinasi.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Pada penelitian ini terdapat tiga kajian yang relevan yang digunakan sebagai pembandingan dalam pengembangan media *Touch and Play 3D Images*. Adapun dua kajian penelitian yang relevan antara lain: Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari (2016) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Subtema Jenis-Jenis Pekerjaan Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV A di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang” . dalam penelitian ini sudah menunjukkan kriteria layak dengan hasil validasi ahli materi mencapai 81,67%, hasil validasi ahli media mencapai 85% dan hasil validasi ahli guru pembelajaran mencapai 80%. Terdapat beberapa perbedaan pada penelitian yang ditulis oleh peneliti diantaranya yaitu: menggunakan materi tema 7 subtema 2 pembelajaran 3, penelitian dilakukan

di SDN Mojolangu 5 Malang dan penelitian dan pengembangan menggunakan model 4D. Selain itu, terdapat beberapa persamaan dari penelitian yang ditulis oleh Wulandari (2016) dan peneliti antara lain: mengembangkan multimedia interaktif, menggunakan aplikasi *adobe flash*, responden yang digunakan pada peneliti pada kelas 4 SD dan mengembangkan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran di kelas.

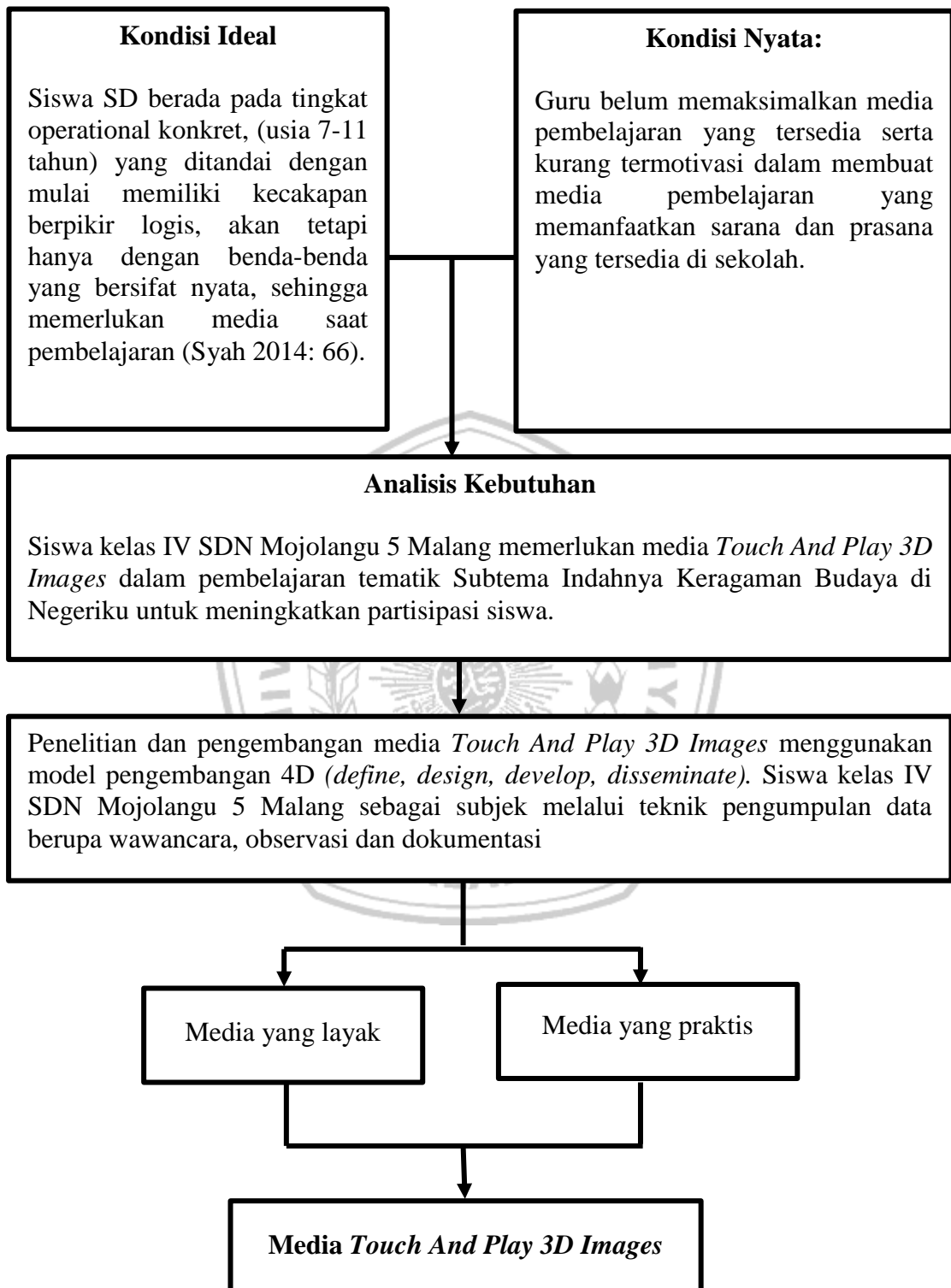
Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Haryono (2015) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV SD” dalam penelitian ini sudah menunjukkan kelayakan didasarkan pada: (a) uji kelayakan ahli media yang mendapatkan skor 4,54(sangat baik), (b) uji kelayakan ahli materi yang mendapatkan skor 3,79 (baik) untuk uji coba lapangan awal 4,28 (sangat baik) untuk uji cobalapangan utama 4,12 (baik). Terdapat beberapa perbedaan pada penelitian yang ditulis oleh peneliti diantaranya yaitu: penelitian dilakukan di SDN Mojolangu 5 Malang, dan penelitian dan pengembangan menggunakan model 4D. Selain itu, terdapat beberapa persamaan dari penelitian yang ditulis oleh Wulandari (2016) dan peneliti antara lain: mengembangkan multimedia interaktif, menggunakan aplikasi *adobe flash*, responden yang digunakan pada peneliti pada kelas 4 SD dan mengembangkan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran di kelas.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang ada, penelitian pengembangan media *adobe flash* dilakukan untuk membantu guru dalam

menyampaikan materi pembelajaran tema 7 subtema 2 pembelajaran 3.

Adapun kerangka pikir penelitian pengembangan ini sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir